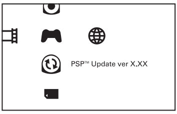
MISES A JOUR DU LOGICIEL SYSTEME

Ce PSP™Game comprend les données de mise à jour du logiciel système de votre PSP™. Une mise à jour sera nécessaire si un message de « demande de mise à jour » s'affiche au lancement du jeu.

Réaliser une mise à jour du logiciel système

Dans le menu Home (accueil), l'icone ci-dessous correspond aux données de mise à jour.





En suivant les instructions qui s'affichent à l'écran, vous pouvez mettre à jour le logiciel système de votre PSP™. Avant d'accomplir la mise à jour, vérifiez le numéro de version des données de mise à jour.

- Pendant une mise à jour, ne pas retirer l'adaptateur AC.
- Pendant une mise à jour, ne pas éteindre le système PSP™, ni retirer le PSP™Game.
- Ne pas annuler la mise à jour avant la fin car cela risque d'endommager le système PSP™.

Vérifier que la mise à jour est réussie

Sélectionnez « Paramètres » dans le menu Home (accueil), puis l'option « Paramètres système ». Sélectionnez « Informations système » et si le numéro de version du « Logiciel système » affiché à l'écran correspond au numéro de version des données de mise à jour, cela signifie que la mise à jourest réussie.
Pour en savoir plus sur les mises à jour du logiciel système de votre PSP™, consultez le site : eu.playstation.com

NIVEAUX DE CONTROLE PARENTAL

Ce PSP™Game possède un niveau de contrôle parental prédéfini, établi en fonction de son contenu. Vous pouvez définir un niveau de contrôle parental plus élevé que le niveau prédéfini. Pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

Ce jeu a fait l'objet d'une classification PEGI. Consultez l'emballage du jeu pour connaître les indications de classification et de description du contenu PEGI (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification). La relation entre le système de classification PEGI et le niveau de contrôle parental est la suivante :

NIVEAU DE CONTRÔLE PARENTAL	CATÉGORIE D'ÂGE DU SYSTÈME PEGI
9	18™
7	16™
5	12™
3	7™
2	3™

En de rares occasions, le niveau de contrôle parental peut être plus élevé que la classification s'appliquant dans votre pays. Ceci est dû aux différences des systèmes de classification entre les pays dans lesquels ce produit est vendu. Vous pouvez être amené à réinitialiser le niveau de contrôle parental de votre système PSP™ pour pouvoir jouer.

ULES-01561

INSTALLATION

Installez votre console PSP™ conformément au mode d'emploi. Allumez votre console PSP™, l'indicateur POWER (alimentation) devient vert et l'écran d'accueil apparaît. Appuyez sur la touche OPEN (ouvrir) pour ouvrir le couvercle du compartiment à disque. Insérez le disque du jeu Fate/EXTRA, face imprimée vers l'arrière de la console PSP™, puis refermez délicatement le couvercle du compartiment à disque.

Sélectionnez l'icone 🎮 dans le menu Home (accueil), puis choisissez l'icone ⦿ icon. Une image du logiciel s'affiche alors à l'écran. Sélectionnez-la et appuyez sur la touche ⊗ pour lancer le chargement.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient correctes lors de son impression mais des changements mineurs ont pu être apportés au cours des dernières phases de développement du produit. Toutes les captures d'écran de ce manuel ont été faites à partir de la version anglaise du produit et certaines peuvent avoir été effectuées sur des écrans temporaires, qui peuvent légèrement différer de ceux du produit fini.

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.



XMB™ Menu

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.

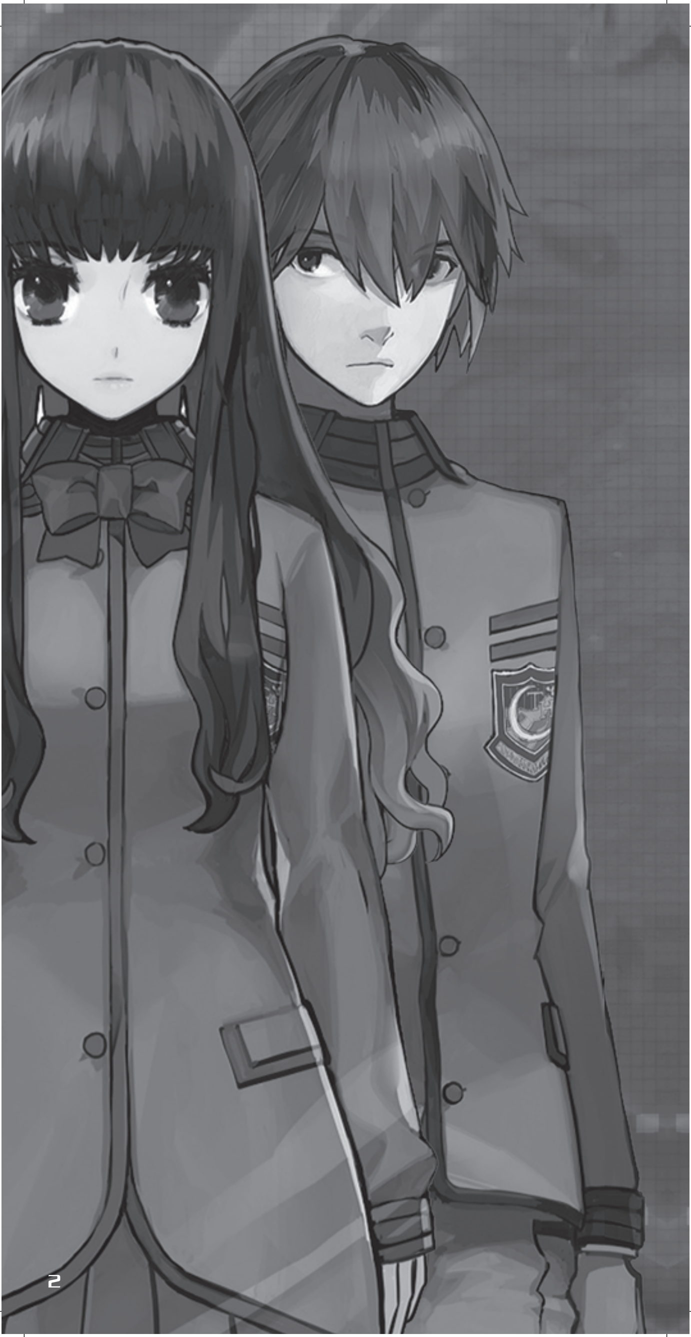


MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

Fate EXTRA

TABLE DES MATIÈRES



PROLOGUE

La construction artificielle la plus ancienne du système solaire est enfouie au plus profond de la lune.

Connue par l'humanité sous le nom de Moon Cell Automaton (automate cellulaire sélénite), il s'agirait d'un ordinateur spirituel omnipotent utilisant les concepts de thaumaturgie les plus avancés dans l'unique but d'enregistrer l'histoire humaine dans son intégralité : des vies des plus puissants aux existences les plus misérables des représentants des classes marginales.

Mais les mages de tous ordres ont quant à eux réussi à la décrire de façon plus précise :

La machine à mémoire toute-puissante capable de réaliser le vœu de tout être humain.

Le seul vrai miracle à même d'expliquer tous les mystères du monde.

- L'artefact du septième ciel : le Saint-Graal.

Toutefois, les mages les plus puissants ne sont plus de ce monde.

Ils se sont fait remplacer par une nouvelle génération d'usurpateurs d'esprits, des humains capables de numériser leur âme et d'entrer en communication directe avec le Moon Cell. Revendiquant le titre de "mages", c'est cette nouvelle espèce qui a entrepris de révéler les mystères du Moon Cell.

La chevalière majestueuse, Saber.
Le maître des armes longues, Lancer.
Le maître des arcs, Archer.
La dame aux chevaux, Rider.
La grande thaumaturge, Caster.
Le tueur silencieux, Assassin.
Un guerrier dément, Berserker.

Ils sont les Serviteurs, qui ont juré d'obéir aux Maîtres qui les ont invoqués. Ils sont les armes qui s'abattent sur l'ennemi et les boucliers qui protègent de leurs coups.

Peu importent les époques et le temps qui s'est écoulé, c'est toujours de savoir qui était le plus fort à l'épreuve des armes qui a préoccupé l'être humain.

C'est cet argument qui a poussé le Moon Cell à inviter la nouvelle génération de mages à s'affronter dans un monde virtuel connu sous le nom de Serial Phantasm, ou SE.RA.PH. C'est en cet endroit que les flammes de la guerre vont se rallumer et que les âmes de l'humanité vont être mises à l'épreuve.

- Et répondez à ceci :
quelle est la valeur d'un millénaire de prospérité ?

PRÉSENTATION DES PERSONNAGES



LE PROTAGONISTE

Un(e) étudiant(e) en deuxième année de l'université Tsukumihara.



SABER

Serviteur dont les coups d'épée sont mortellement efficaces. Sa force et ses capacités font d'elle l'un des membres les plus éminents de la classe Saber, célèbre pour produire les Serviteurs les plus puissants. Incroyablement égocentrique et vaniteuse, la haute opinion qu'elle se fait d'elle-même confine au narcissisme pathologique.

LA GUERRE POUR LE SAINT-GRAAL

Le Saint-Graal est un objet aux pouvoirs inimaginables, censé réaliser le vœu de celui qui le trouve. La guerre pour le Saint-Graal voit s'affronter sans merci sept Maîtres et leurs Serviteurs qui désirent plus que tout au monde mettre la main sur l'objet de leur convoitise. Les combats opposent tour à tour deux adversaires : l'un l'emporte, l'autre succombe.



ARCHER

Soldat pour qui l'arc n'a plus de secret. Bien que sa force physique n'ait rien d'impressionnant, sa technique et son Noble Phantasm font plus que compenser ce manque de puissance brute au combat. Il peut être extrêmement sarcastique et a élevé le cynisme au rang d'art.



CASTER

Serviteur qui s'est spécialisé dans l'usage de la sorcellerie et de la thaumaturgie. Cette classe tendant à s'en remettre principalement à ce que les béotiens dénomment "magie", elle est généralement considérée comme la plus faible. Cette Caster en particulier a exprimé sa fidélité éternelle envers le protagoniste et a juré de mener son Maître à la victoire quel qu'en soit le prix.



RIN TOUSAKA

Étudiante émérite de l'université Tsukumihara, c'est une surdouée des arts martiaux et de la littérature. Malgré son air caustique et arrogant, il s'agit en fait d'une personne très compatissante.



RANI VIII

Autre étudiante de l'université Tsukumihara. De comportement plutôt calme, elle pose un regard froid et distant sur le monde qui l'entoure.

SUR LE CAMPUS

COMMANDE	EFFET
Touches direction-nelles	Déplacer le personnage / sélectionner une option de menu
Pad analogique	Déplacer le personnage
Touche ⊗	Faire avancer le texte / confirmer les sélections et les actions (lorsqu'une action est demandée)
Touche ◎	Annuler la sélection / Revenir à la page précédente
Touche △	Afficher le menu principal, zapper le texte
Touche ▢	Afficher le menu de transfert / Afficher le registre de conversation (pendant les épreuves)
Touche START (mise en marche)	Menu Pause (en cours d'entraînement ou de combat)
Touche SELECT (sélection)	Trier (lorsque l'équipement s'affiche)

AU COMBAT

COMMANDE	EFFET
Touches direction-nelles	Sélectionner les commandes / Naviguer dans le menu Skills
Pad analogique	Non utilisé
Touche ⊗	Confirmer les sélections
Touche ◎	Annuler la commande précédente / Revenir
Touche △	Non utilisée
Touche ▢	Afficher le menu Skills
Touche L	Passer d'un menu Skills à un autre
Touche R	Passer d'un menu Skills à un autre

DANS L'ARÈNE

COMMANDE	EFFET
Touches direction-nelles	Déplacer le personnage / sélectionner une option de menu
Pad analogique	Déplacer le personnage
Touche ⊗	Faire avancer le texte / confirmer les sélections et les actions (lorsqu'une action est demandée)
Touche ◎	Annuler la sélection / Revenir à la page précédente / Réinitialiser la caméra
Touche △	Afficher le menu principal, zapper le texte
Touche ▢	Afficher le menu d'arène
Touche SELECT (sélection)	Afficher / Cacher la carte d'arène

UNIVERSITÉ TSUKUMIHARA

Un certain nombre d'évènements importants et anodins se déroulent sur le campus de l'université Tsukumihara. L'université est également l'endroit où vous pouvez obtenir diverses informations, faire des recherches concernant votre adversaire, vous procurer l'équipement nécessaire et améliorer les stats de votre Serviteur pendant la période de préparation de sept jours.

ÉCRAN DE JEU
(LORSQUE VOUS ÊTES SUR LE CAMPUS)

Présentation de l'écran de jeu lorsque vous vous trouvez sur le campus.

2
1
3
4



1. Indique le nombre de jours restant jusqu'à celui de l'Elimination Battle (combat éliminatoire). Le jour de l'Elimination Battle est celui où ce compteur indique [0].
2. Indique l'heure du jour.
3. Icône de l'Information Matrix (matrice d'information) Indique la part de l'Information Matrix (P.15) que vous avez accomplie.
4. Indique l'emplacement actuel du protagoniste.

ÉCRAN DE JEU
(LORSQUE VOUS ÊTES SUR LE CAMPUS)



À un certain moment du jeu, vous aurez accès au menu de transfert.

Vous pourrez alors rejoindre instantanément divers endroits du campus. Appuyez sur la touche ▢ pour afficher une liste des destinations.

EXPLORATION DU CAMPUS

À certains moments du jour, vous aurez la possibilité de vous promener sur le campus de l'université Tsukumihara.



Vous trouverez des renseignements utiles à de nombreux endroits du campus comme le stand de tir à l'arc, le jardin et de nombreuses salles de classe du bâtiment principal.



De plus, ne manquez pas les personnages et endroits marqués d'un signe de conversation. Ils vous fourniront non seulement des renseignements capitaux, mais vous permettront de progresser dans le scénario.

IMPASSES

À certains moments du jeu, faire le mauvais choix lors d'un évènement aura des conséquences fatales et vous mènera à une impasse mettant fin à votre partie. Réfléchissez bien avant de prendre votre décision lorsqu'il vous est demandé de faire un choix.

LES QUÊTES DE TAIGA LA TIGRESSE (DEMANDES DE L'INSTRUCTRICE FUJIMURA)

Mademoiselle Fujimura se cache dans le hall du rez-de-chaussée, à la recherche d'étudiants naïfs.

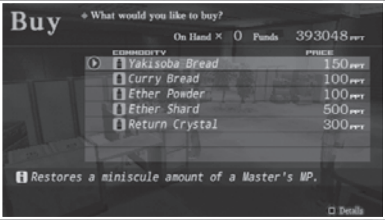


En accomplissant les quêtes qu'elle vous confie, vous recevez diverses récompenses qui vous permettront de décorer votre salle privée (P.10). Il est donc dans votre intérêt d'au moins écouter ce qu'elle a à vous dire. De plus, notez que mademoiselle la tigresse Fujimura ne se trouve pas en permanence dans l'entrée.

THE COMMISSARY ⟨LA SALLE D'INTENDANCE⟩

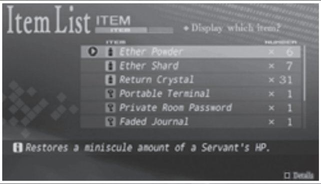
La salle d'intendance se trouve au sous-sol du bâtiment principal. C'est là que vous pouvez acheter et vendre des objets, vos Formal Wear (accessoires spéciaux), ainsi que d'autres accessoires.

(Certains objets et Formal Wear influent directement sur le scénario et ne peuvent être vendus.)



ITEMS ⟨OBJETS⟩

Il existe divers types d'objets. Vous pouvez vérifier quels objets figurent dans votre inventaire en sélectionnant l'option [item] dans le menu du terminal principal.

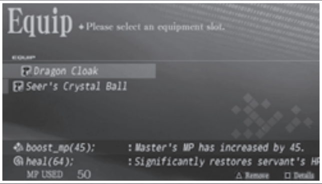


	RECOVERY ITEMS (OBJETS DE RÉCUPÉRATION) Ces objets peuvent être utilisés pour soigner à la fois les Maîtres et leurs Serviteurs. Pour utiliser ces objets tout en explorant l'arène, ouvrez le menu Arena (arène, P.12). Pour utiliser un objet au cours d'un combat, ouvrez le menu Skills (P.20).
	KEY ITEMS (OBJETS CLÉS) Il s'agit d'objets indispensables pour avancer dans le scénario.
	COMMODITY ITEMS (OBJETS DE PREMIÈRE NÉCESSITÉ) Ces objets sont prévus pour être vendus très bon marché.
	TRIGGERS (AMORCES) Également connues sous le nom de clés codées, elles sont nécessaires pour avancer dans le jeu (P.14).
	FORMAL WEAR (ACCESSOIRES SPÉCIAUX) These Ces objets, lorsqu'un Maître s'en équipe, peuvent procurer diverses capacités.

FORMAL WEAR (ACCESSOIRES SPÉCIAUX)

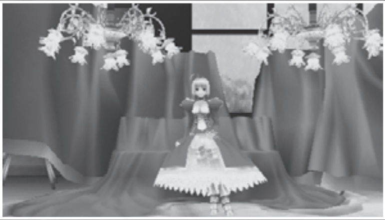
Vous pouvez vous équiper de deux types de Formal Wear simultanément. Cela peut avoir pour effet d'augmenter les stats du personnage concerné ou de lui conférer la capacité d'utiliser des Code Casts (P.22).

Pour changer / retirer le Formal Wear, choisissez l'option [Equip] dans le menu de terminal principal.



PRIVATE ROOM (SALLE PRIVÉE)

À un certain moment du jeu, une salle privée sera mise à votre disposition pour vous détendre.



CONVERSATIONS AVEC VOTRE SERVITEUR

Dans votre salle privée, vous aurez la possibilité de discuter librement avec votre serviteur. Vous ne pouvez obtenir certains renseignements que de cette manière. Il vous est donc conseillé de vous y arrêter de temps en temps.

Reviewing your Information Matrix (Passer en revue votre Information Matrix)	Le jour de votre Elimination Battle (combat éliminatoire), vous pouvez passer en revue tous les renseignements que vous avez obtenus au sujet de votre adversaire au cours de la période de préparation (P.15).
Save (Sauvegarder)	Sauvegardez votre partie en cours.
Leave your private room (Quitter votre salle privée)	Permet de mettre fin à votre conversation avec votre Serviteur et de quitter la salle.

ALTERATION OF THE SOUL
(TRANSFORMATION DE L'ÂME)

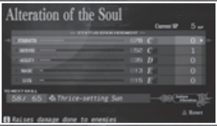
En allant dans la chapelle et en vous adressant à Aoko Aozaki, vous pouvez effectuer une transformation de l'âme, qui permet d'augmenter les stats du Serviteur du protagoniste et, parfois, de débloquer de nouvelles skills (compétences) et abilities (capacités). Vous pouvez accéder à la chapelle par la porte située au fond à droite de l'entrée du rez-de-chaussée.



AUGMENTATION DES STATS DE VOTRE SERVITEUR

En utilisant des Skill Points (SP, points de compétences) au moment où votre niveau augmente, vous pouvez renforcer les capacités de votre Serviteur de la manière qui convient le mieux à votre style de jeu.

Strength (Force)	Capacité physique d'attaque.
Endurance	Capacité physique de défense.
Agilité	Détermine la fréquence et la rapidité d'exécution des skills.
Magic (Magie)	Détermine l'efficacité des Code Casts/Skills, ainsi que le niveau de défense contre la magie.
Luck (Chance)	Définit le taux de coup critique et la résistance aux altérations d'état.



ACQUISITION DE SKILLS

Lorsqu'une certaine quantité de SP est utilisée pour renforcer un Serviteur, il apprend une nouvelle skill (P.20).



L'ARÈNE

L'arène est le lieu où divers évènements se déroulent et où vous devrez chercher les Triggers, ou clés codées, nécessaires pour entrer au Coliseum, où ont lieu les Elimination Battles. De plus, l'arène est l'endroit où vous pouvez affûter les skills de combat de vos Serviteurs et gagner de l'expérience en affrontant une myriade de programmes ennemis au combat.

ÉCRAN DE JEU (LORSQUE VOUS ÊTES DANS L'ARÈNE)

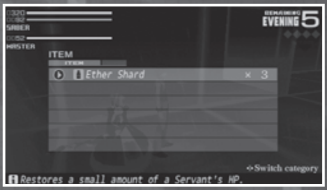
Présentation de l'écran de jeu lorsque vous vous trouvez dans l'arène.



1. Indique l'état de santé du Serviteur. Lorsque cette jauge atteint [0], la partie prend fin.
2. Indique les MP du Serviteur. Un Serviteur perd des MP lorsqu'il se sert d'une skill (P.20).
3. Indique la classe de votre Serviteur.
4. Indique les MP du Maître. Vous perdez des MP lorsque vous utilisez des Code Casts (P.22).
5. Affiche une carte de l'arène.
6. Programme ennemi Entrer en contact avec un programme ennemi déclenche un combat (P.14).

MENU ARÈNE

Appuyez sur la touche ▢ pour afficher le menu arène. Vous pouvez utiliser des objets (P.9) et certains Code Casts (P.22) à partir de ce menu.



ACTIONS DE L'ARÈNE

Dans l'arène, vous devrez parfois faire face à votre adversaire. En vous adressant à lui ou en engageant directement le combat, vous obtiendrez des informations précieuses qui vous permettront de découvrir leur vrai nom. De plus, certains objets connus sous le nom de "item folders" (classeurs) vous donneront accès à des objets rares, comme les objets de guérison ou les Formal Wear, permettant d'améliorer les capacités du Maître et du Serviteur.

EXIT POINTS (SORTIES)

Chaque étage de l'arène possède deux sorties vous permettant de retourner au campus (lorsque vous quittez l'arène et revenez au campus, la journée prend fin).



REVIVAL FOUNTAIN (FONTAINE DE RÉSURRECTION)

Lorsque vous jouez en mode Novice, chaque étage dispose d'une "Revival Fountain (fontaine de résurrection)", où vous pouvez redonner tous ses points de vie à un Serviteur et tous ses MP (points de magie) à un Maître.



REPÉRAGE AUTOMATIQUE

La zone qui entoure le protagoniste dans l'arène est automatiquement représentée sur la carte de l'arène. En appuyant sur la touche SELECT (sélection), vous pouvez afficher la carte sur la totalité de l'écran.



ITEM FOLDERS (CLASSEURS)

Vous les trouverez à divers endroits de chaque étage de l'arène. Ils vous permettent d'acquérir de l'argent ainsi que des objets à consommer.

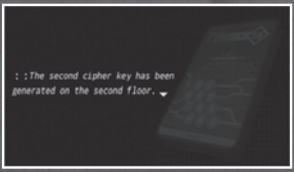


TRIGGERS (AMORCES)



Également connues sous le nom de clés codées, vous les trouverez chaque semaine aux deux étages de l'arène. Si vous ne parvenez pas à récupérer les deux amorces pendant la période de préparation, vous êtes disqualifié et il vous est interdit d'entrer au Coliseum pour participer à l'Elimination Battle, ce qui met fin à votre partie.

TASKS (MISSIONS)



Une fois un étage d'arène débloqué au cours de la période de préparation, il apparaît dans votre terminal sous la forme d'une "task" à accomplir.

BATTLES (COMBATS)



Lorsqu'un programme ennemi détecte votre présence, il charge immédiatement dans votre direction. En cas de contact, le combat commence directement (P.17).

Une fois que vous aurez vaincu un certain nombre de fois un ennemi donné, il vous évitera et cessera de vous attaquer, ce qui devrait grandement faciliter l'exploration de l'arène.

INFORMATION MATRIX
(MATRICE D'INFORMATION)

L'Information Matrix est une base de données où toutes les informations concernant votre ennemi (telles que sa classe, son vrai nom et son Noble Phantasm) sont conservées.

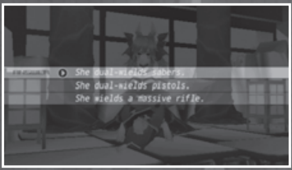


Plus vous réunissez d'informations sur votre adversaire pendant la période de préparation, plus vos chances de le battre au combat sont grandes. Essayez d'en savoir le plus possible sur lui afin de neutraliser certaines de ses forces et de ses skills.

REMPLIR L'INFORMATION MATRIX

Les données nécessaires pour remplir l'Information Matrix peuvent être obtenues via les épreuves du campus et de l'arène pendant la période de préparation, ainsi qu'au cours de certains combats.

Au fur et à mesure que vous remplissez l'Information Matrix, son niveau augmente et davantage de renseignements concernant votre adversaire deviennent disponibles.

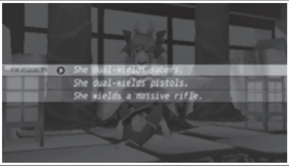


Vous devez trouver quatre informations distinctes au sujet de chacun des Serviteurs. Vos recherches pendant la période de préparation vous permettront de trouver trois d'entre elles, tandis que la quatrième peut être obtenue en "passant en revue votre Information Matrix (reviewing your Information Matrix)" le jour de l'Elimination Battle.

REVIEWING YOUR INFORMATION MATRIX (PASSER EN REVUE VOTRE INFORMATION MATRIX)

Le jour de votre Elimination Battle (combat éliminatoire), vous pouvez passer en revue tous les renseignements que vous avez obtenus au sujet de votre adversaire en vous rendant dans votre salle privée (P.10).

Si vous réunissez assez d'informations et êtes capable de répondre correctement aux questions posées par votre Serviteur, votre Matrix passe au niveau E (comme EXTRA), le plus élevé.



IMPACT SUR LE COMBAT

Plus vous réunissez d'informations sur votre adversaire, plus votre avantage au combat sera important. Par exemple, vous pourrez mieux prévoir les commandes de votre adversaire (P.19).



Si votre Information Matrix atteint la note maximale E, vous pourrez connaître le Noble Phantasm de votre Serviteur ennemi.

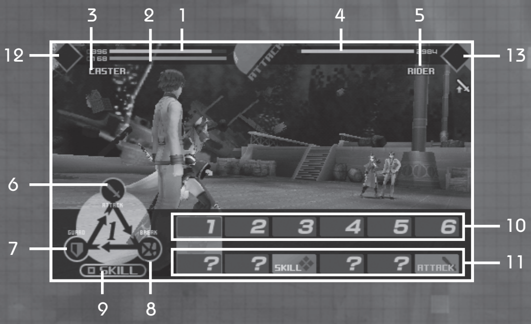
APRÈS LE COMBAT

Si vous gagnez votre Elimination Battle, l'Information Matrix de l'ennemi concerné se remplit automatiquement. Chaque Serviteur participant à la guerre pour le Saint-Graal pour des raisons entièrement différentes, les informations supplémentaires proposées permettent de vous donner une idée des motivations de vos concurrents.

Une fois un programme ennemi rencontré et le contact établi, vous passez immédiatement au combat. Vous ne pouvez alors plus fuir et n'avez d'autre choix que de vous battre jusqu'au bout. Vous devez donc veiller à être parfaitement prêt avant d'engager le combat contre un ennemi.

ÉCRAN DE JEU (PENDANT LES COMBATS)

Présentation de la disposition de l'écran de jeu pendant les combats.

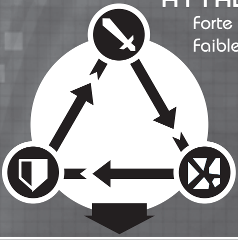


1. Les points de vie de votre Serviteur. Lorsqu'ils tombent à 0, la partie prend fin.
2. Les MP de votre Serviteur. L'utilisation de vos skills les consomme (P.20).
3. La classe de votre Serviteur.
4. Les points de vie de votre adversaire. Lorsqu'ils tombent à 0, vous gagnez.
5. La classe de votre adversaire.
6. Commande ATTACK. Déclenche une attaque.
7. Commande GUARD. Bloque l'attaque adverse.
8. Commande BREAK. Déclenche une attaque surpuissante visant à déjouer la parade de l'adversaire.
9. Commande SKILL.
10. Commande que vous avez choisie.
11. Commande choisie par votre adversaire.
12. Icône d'un Noble Phantasm disponible pour votre Serviteur.
13. Icône d'un Noble Phantasm disponible pour le Serviteur de votre adversaire.

COMMANDES DE COMBAT

Au combat, vous devrez donner six commandes à l'avance à votre Serviteur. Il existe quatre types de commandes : ATTACK (ATTAQUER), GUARD (PARER), BREAK (BRISER LA PARADE ADVERSE) et SKILL (UTILISER UNE COMPÉTENCE).

ATTACK (ATTAQUER)
Forte contre BREAK
Faible contre GUARD



GUARD
Forte contre ATTACK
Faible contre BREAK

BREAK
Forte contre GUARD
Faible contre ATTACK

SKILL
Prévaut généralement contre les trois autres commandes, bien qu'il y ait des exceptions.

Les commandes ATTACK, GUARD et BREAK se compensent généralement entre elles, tandis que la commande SKILL leur est supérieure. En cas de SKILL contre SKILL, le personnage possédant la meilleure AGILITÉ déclenche en premier sa compétence.

TRANSMETTRE LES COMMANDES



Vous pouvez transmettre les commandes ATTACK, GUARD et BREAK en sélectionnant l'une d'elles à l'aide des touches directionnelles, puis en appuyant sur la touche ⊗ Vous pouvez également les annuler en appuyant sur la touche ◎ bimmédiatement avant leur déclenchement. Pour utiliser les commandes SKILLS, ouvrez d'abord le menu spécial à l'aide de la touche ▢, sélectionnez la commande à l'aide des touches directionnelles, puis appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer la commande sélectionnée.

C01 EXTRA TURN (TOUR SUPPLÉMENTAIRE)



Lorsque trois commandes successives sont accomplies avec succès, une attaque supplémentaire intitulée "EXTRA TURN" est déclenchée, sous la forme d'une attaque dévastatrice. Ayez toutefois conscience que vos adversaires peuvent eux aussi déclencher une attaque "EXTRA TURN" et veillez donc à bien choisir vos commandes.

RÉVÉLER LES COMMANDES ENNEMIES

En donnant les vôtres, vous apprendrez peut-être à prédire les commandes de vos ennemis, qui s'afficheront alors à l'écran.



En ce qui concerne les programmes ennemis, plus vous battrez un même ennemi, plus il vous sera facile de prévoir ses coups.



RÉVÉLER LES COMMANDES DONNÉES AUX SERVITEURS ENNEMIS

Plus la note de votre Information Matrix (P.15) est élevée, plus vous avez de chances de prévoir les coups du Serviteur opposé.



De plus, si vous avez entièrement rempli l'Information Matrix de votre adversaire, vous pouvez savoir à quel moment le Serviteur ennemi déclenche son Noble Phantasm (P.21). Lorsqu'il sera sur le point de le faire, une icône clignotante apparaîtra.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE CHAQUE COMMANDE

Lorsque les commandes sélectionnées par votre adversaire apparaissent à l'écran, vous voyez également si celles que vous avez choisies sont a priori gagnantes ou perdantes contre elles.





Vous avez l'avantage



Neutre



L'adversaire a l'avantage

TRANSMETTRE LA COMMANDE SUPPORT (SOUTIEN)

Les Maîtres sont autorisés à utiliser une skill de soutien toutes les six commandes exécutées par le Serviteur.

LANCER LE COMBAT

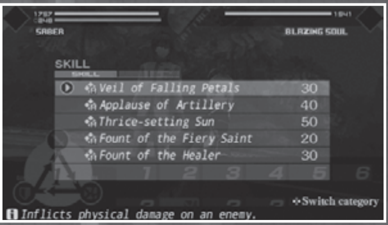
Après avoir transmis vos six commandes, sélectionnez l'option BATTLE, puis appuyez sur la touche ⊗ pour exécuter vos commandes.



Une fois les six commandes des deux Serviteurs exécutées, votre Serviteur revient vers vous pour en demander de nouvelles. La transmission de commandes est nécessaire jusqu'à ce qu'un des deux opposants soit vaincu.

SKILLS

Les SKILLS sont des commandes spéciales supérieures aux trois autres types de commande, pouvant être utilisées au combat. Deux types de SKILLS différents sont disponibles : les Master support skills (compétences de soutien des Maîtres) et les Servant battle skills (compétences de combat des Serviteurs).



SERVANT SKILLS (COMPÉTENCES DES SERVITEURS)

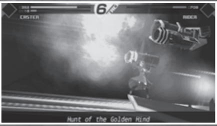
Chaque serviteur possède sa propre combinaison de skills. Utiliser une skill consomme des MP.

Les skills peuvent infliger des dégâts aux adversaires ou provoquer chez eux des altérations d'état (P.23).



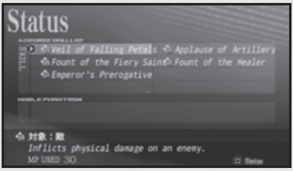
Le Serviteur du protagoniste peut apprendre de nouvelles skills en subissant une transformation de l'âme (P.11)

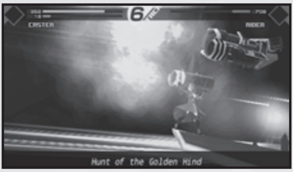
NOBLE PHANTASMS



Chaque serviteur possède un Noble Phantasm. Certaines conditions doivent être réunies pour pouvoir déclencher le Noble Phantasm d'un serviteur, ce qui peut changer considérablement le cours d'un combat et le faire basculer d'une victoire proche à une défaite irrémédiable, ou inversement. Lorsque vous faites face à un Serviteur ennemi, assurez-vous d'être capable de vous défendre contre son Noble Phantasm tout en guettant le moment opportun de déclencher le vôtre.

C01 CONDITIONS PRÉREQUISES POUR L'UTILISATION DES SKILLS (COMPÉTENCES)





Pour pouvoir utiliser certaines skills, certaines conditions doivent être remplies. Lorsque vous apprenez une skill, pensez à vérifier la rubrique "Status" du menu principal de votre terminal.

Il est possible de sélectionner les skills soumises à des conditions prérequises lorsque vous transmettez les commandes, mais elles ne seront déclenchées que si les conditions particulières ont été réunies.

La plupart de ces skills nécessitent l'utilisation d'un Noble Phantasm, mais d'autres nécessitent une action supplémentaire. Par exemple, la compétence d'Archer "Hound of the Red Plains" ne se déclenche que si elle a été précédée de la compétence "Improvement Preparation".

De même, chaque fois qu'"Improvement Preparation" est utilisée, la qualité d'amélioration augmente jusqu'à 5, renforçant votre compétence d'amélioration.

Toutefois, l'efficacité des skills à l'origine d'altérations d'état (P.23) et de celles qui améliorent votre ATTACK ou votre magie ne s'améliore pas, même lorsque vous les utilisez à répétition.

SUPPORT SKILLS (COMPÉTENCES DE SOUTIEN)

Toutes les six commandes exécutées par votre Serviteur, vous aurez la possibilité d'exécuter un Code Cast ou d'utiliser un objet.

CODE CASTS

Pour utiliser un Code Cast, le Maître doit disposer du montant nécessaire de MP. Les Code Casts disponibles varient en fonction du Formal Wear revêtu par le Maître.



Les Code Casts possèdent divers effets : ils peuvent infliger des dégâts à un adversaire, perturber les actes de l'adversaire, soigner ou encore fortifier un Serviteur.

OBJETS

Vous pouvez utiliser la plupart des objets de votre inventaire lorsque vous êtes au combat (mais pas tous).



C01 COMMAND SEAL (SCEAU DE COMMANDEMENT)

Vous pouvez utiliser votre Sceau de commandement pour émettre des ordres à votre Serviteur. Chaque Maître en reçoit trois en début de jeu. Lorsque vous n'en avez plus, vous êtes éliminé de la guerre pour le Saint-Graal et la partie prend fin. Lorsqu'il vous est proposé d'utiliser un Command Seal, assurez-vous que cela est absolument indispensable.



ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Les skills et attaques utilisées pendant le combat peuvent infliger des altérations d’état aux Serviteurs.

	Poison	Après être revenu au côté de son Maître, le Serviteur perdra une certaine quantité de points de vie.
	Sacrifice	Après être revenu au côté de son Maître, le Serviteur perdra une certaine quantité de points de vie qui seront restitués au Serviteur adverse.
	Paralysis (Paralysie)	L’adversaire est incapable de bouger ni de faire le moindre mouvement.
	Curse (Malédiction)	Après être revenu auprès de son Maître, le Serviteur perd autant de PV qu'il en a fait perdre au Serviteur opposé.
	Regeneration (Régénération)	Après être revenu auprès de son Maître, le Serviteur regagne une certaine quantité de points de vie.
	Resurrection (Résurrection)	Si un Serviteur perd tous ses points de vie au combat, il revient à la vie et regagne une certaine part de ses PV.
	Seal (Scellé)	Lorsqu’un Serviteur est touché par le Scellé, certaines de ses commandes deviennent indisponibles pendant un certain temps.
	Weaken Ability (Affaiblissement)	Certaines capacités sont affaiblies pendant un certain temps.

Le poison, la paralysie et la malédiction peuvent être annulés en utilisant l’objet Remedy (remède). À l’exception des altérations d’état qui empêchent votre Serviteur de se battre, la plupart d’entre elles disparaissent avec le temps. Toutes les altérations d’état sont levées lorsque certains Code Casts sont utilisés ou lorsque le combat prend fin.

Lorsque les commandes sélectionnées par votre adversaire apparaissent à l’écran, vous voyez également si celles que vous avez choisies sont a priori gagnantes ou perdantes contre elles.



Une icône apparaît lorsqu’un changement d’état survient.

LA FIN DU COMBAT

Lorsqu'un combat se termine, les résultats s'affichent.

VICTORY (VICTOIRE)



Lorsque les PV de votre adversaire tombent à zéro, vous gagnez le combat et l'écran de résultats apparaît. En gagnant des combats, vous gagnez des points d'expérience et de l'argent, voire parfois certains objets.

DEFEAT (DÉFAITE)



Lorsque les PV de votre Serviteur tombent à zéro, vous perdez le combat et la partie prend fin.

Une fois la partie terminée, sélectionnez l'une des options proposées en bas à droite de l'écran, puis appuyez sur la touche ⊗.

LEVELING UP (GAIN DE NIVEAU)



Une fois une certaine quantité de points d'expérience obtenue, votre niveau de Maître augmente.

Lorsque cela se produit, non seulement votre capacité maximale de MP augmente, mais votre Serviteur reçoit aussi des MP (points de magie) et de points de vie supplémentaires. Vous recevez également des SP, nécessaires pour effectuer une transformation de l'âme (P.11).

SUIVEZ-NOUS

Ghostlight has lots more exciting products available! Go to our website to see more info on your favourite Ghostlight games, visit exclusive mini sites for our products and stay updated on the latest JRPG goodness. We're also on Facebook and Twitter, so now its even easier to stay updated.

Go to www.ghostlight.uk.com and follow us on: